NES-GF-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GOLF

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Golf van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Nintendo Golf laat je zelf je club kiezen, zelf je slagrichting bepalen, zelf je swing bepalen – en zelfs je moment van impact kiezen op dit parcours van 18 holes.
Je ziet de hole op een groot totaaloverzicht en je staat zelf op de tee. Telkens als je je verplaatst zie je de baan weer vanuit een ander punt. Kies in het begin voor 1 of 2 spelers in een stroke play of voor 2 spelers in een matchplay.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

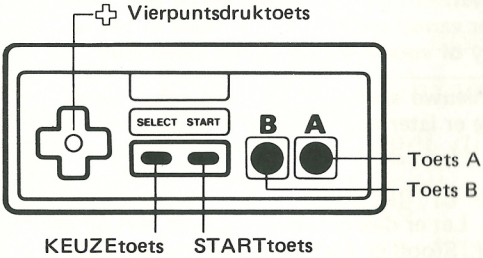
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 — als er door een persoon gespeeld wordt.
Afstandsbediening 2 — bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

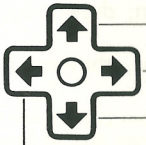
De afstandsbediening 1/2



Toets A
1) Start de Backswing
2) Start de Downswing
3) Bepaalt het moment van Impact

Toets B wordt niet gebruikt.

Vierpuntsdruktoets

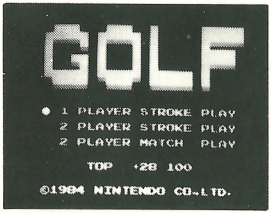


Kiest de clubs

Verandert de slagrichting

Kiest de clubs

Verandert de slagrichting



KEUZE toets

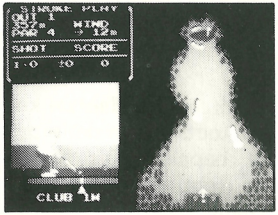
Zet het balletje met deze knop bij het spel dat je wilt spelen.

* Deze knop werkt niet tijdens het spel.

START toets

Druk op deze toets om te beginnen.

3. SPELREGELS



Je kan golf spelen op drie verschillende manieren:
1 SPELER STROKE PLAY, 2 SPELERS STROKE PLAY OF 2 SPELERS MATCH PLAY.

- Een Match play wordt gespeeld over 9 holes OUT en 9 holes IN, totaal 18 holes. De speler met de minste slagen wint.

Slagen van de tee, fairway en bunker

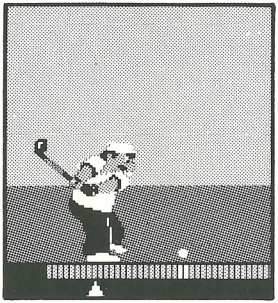
a) Keuze van de clubs

- Kies de club door op de vierpuntsdruktoets naar boven of beneden te drukken. Zie de tabel voor de juiste club bij de juiste afstand.

b) Slaan van de bal

- Om de bal te slaan moet je drie keer op toets A drukken.

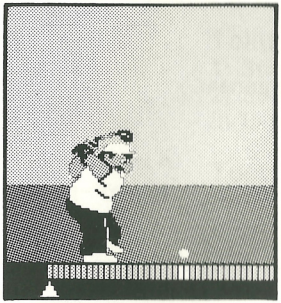
1. Backswing



Swing meter

Druk op toets A om met de backswing te beginnen.

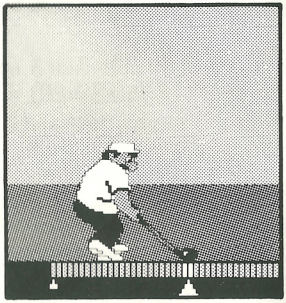
2. Downswing



Swing meter

Druk nog een keer op toets A om de backswing te stoppen en met de downswing te beginnen. Dit bepaalt de afstand die de bal aflegt.

3. Impact



Swing meter

Druk voor de laatste keer op toets A om de impact te bepalen. Dit bepaalt de richting waarin de bal vliegt.

- **Straight, slice en hook slagen:**
  Als de impact plaatsvindt recht onder de witte lijn van de swing meter, zal de bal rechtuit geslagen worden. Wordt de bal links van de witte lijn geraakt, dan zal het een slice zijn. Als hij rechts ervan geslagen wordt zal het een hook zijn.

- **Superslag:**
  Als je de nr. 1 hout (1W) gebruikt, op het goede moment met de downswing start (helemaal links) en de impact precies onder het witte lijntje op de swing-meter laat plaatsvinden, kan je een superslag slaan van maximaal 280 meter.

c) Slagrichting

- Je kan je slagrichting veranderen door de links en rechts van de vierpuntsdruk-toets ✥ te gebruiken. Ook wat je op de tee ziet veranderd dan.
  * Het pijltje dat je op de rechterhelft van het beeld ziet (↗) geeft de richting aan waarnaar je kijkt en dus slaat.

d) Windrichting en windkracht

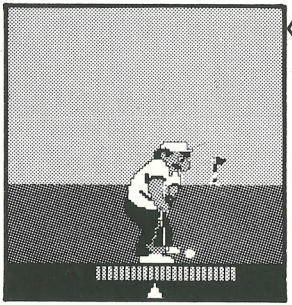
- Er waait een wind op de baan. In het linkerboven gedeelte van het beeld zie je in welke richting (d.m.v. het pijltje) de wind waait. Er zijn 8 verschillende windrichtingen. Ook wordt de windkracht aangegeven, die variabel is van 0 tot 15 MPH.

Putten

a) Hoe het moet

- Toets A moet twee keer ingedrukt worden om te putten.

1. Backswing

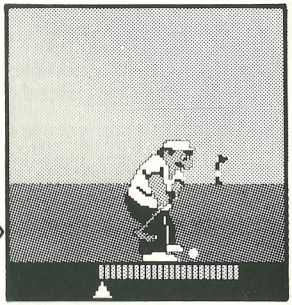


Swing meter

Druk een keer op toets A om de backswing te beginnen.

Druk voor de tweede keer op toets A om de downswing te beginnen. De lengte van de put hangt hier van af.

2. Downswing



Swing meter

b) De richting van de bal

- De bal zal in de richting van het + tekentje (+) gaan rollen. Richt dit tekentje met de vierpuntsdruktoets ✥ op de juiste plaats.

c) De helling van de green

- De helling kan je zien aan het (v) tekentje. Hoe dichter ze bij elkaar staan, hoe steiler de helling is. De rol van de bal zal hierdoor beinvloed worden.

Regels Let goed op! Sommige regels wijken af van de normale regels.

- Als een bal OB (Out of Bounds, buiten de baan) gaat krijg je 2 straf – slagen en moet je opnieuw slaan vanaf de plaats waar je stond voordat de bal OB ging.
  * Als de bal in het bos terecht komt wordt hij meestal als OB gerekend, maar er zijn uitzonderingen hierop.
  * De vijvers van de 5e, 8e en 18e worden ook gerekend als OB.
  * Als de bal van het scherm verdwijnt, wordt hij ook als OB gerekend, onafhankelijk van de hole.
- De zee, vijvers en rivieren worden gerekend als water hazards. Als de bal erin terecht komt krijg je 1 strafslag en ga je verder bij de plaats waar hij in het water terecht is gekomen.
- De lengte van een bunker slag is de helft van een fairway slag.

Club nummers en afstanden

		Fairway slag	Bunker slag			Fairway slag	Bunker slag
1	1W	240	120	**8**	6I	145	72.5
2	3W	220	110	**9**	7I	130	65
3	4W	210	105	**10**	8I	115	57.5
4	1I	195	97.5	**11**	9I	100	50
5	3I	175	87.5	**12**	PW	80	40
6	4I	165	82.5	**13**	SW	60	30
7	5I	155	77.5	**14**	PT	30	15

(Afstanden zijn in meter)

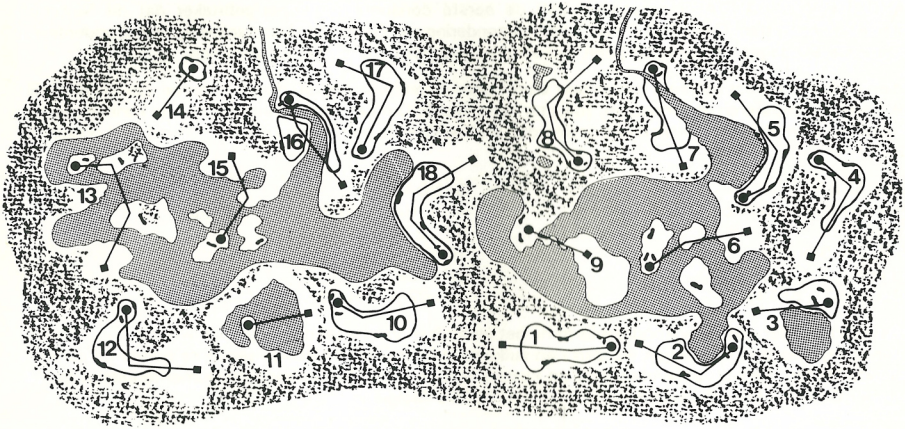
Lengte van de holes

Hole nr.	Handi-cap	meter	Par	Hole nr.	Handi-cap	meter	Par
1	16	357	4	**10**	12	361	4
2	11	361	4	**11**	18	200	3
3	17	197	3	**12**	4	375	4
4	13	355	4	**13**	3	496	5
5	2	449	5	**14**	14	159	3
6	8	364	4	**15**	5	314	4
7	7	373	4	**16**	6	366	4
8	9	452	5	**17**	15	426	4
9	10	226	3	**18**	1	469	5
OUT		3134	36	IN		3166	36
				TOTAAL		6300	72

(Afstanden zijn in meter)

* Superslag met 1W: 280 meter
* PT: Putter
* W : Hout
* I : Ijzer

Ligging van de holes



90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir le jeu Golf due Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Le Golf de Nintendo vous permet de choisir vos clubs, de modifier votre **posture et de maîtriser votre élan - il vous laisse même choisir l'angle d'impact de vos coups à chacun des 18 trous de ce parcours de championnat. Vous voyez le terrain en plans rapproché et général au fur et à mesure de vos déplacements. Vous pouvez jouer une partie par coups à un ou deux joueurs, ou une partie par trous à deux joueurs. Que la partie commence!**

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

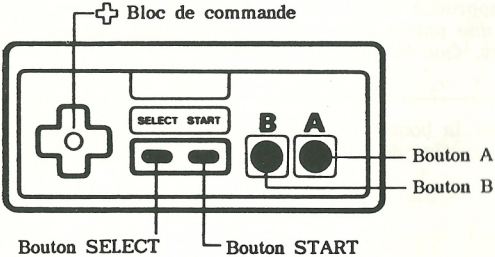
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour jouer seul
Commande 2 - Pour le deuxième joueur des parties à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



[Bouton A]
1) Amorce l'élan vers l'arrière
2) Amorce l'élan vers le bas
3) Détermine le point d'impact

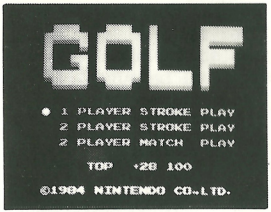
[Bouton B] Ne sert pas.

Choix du club.

Modifie la posture du joueur.

Choix du club.

Modifie la posture du joueur.

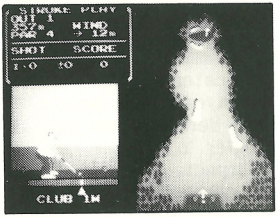


Bouton SELECT (choix)

Ce bouton déplace la balle à l'écran. Alignez-la avec le jeu de votre choix.
* Le bouton SELECT ne fonctionne plus quand la partie est commencée.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

3. COMMENT JOUER



On peut jouer au Golf de trois façons: une partie par coups à 1 joueur (1-PLAYER STROKE PLAY), la partie par coups à 2 joueurs (2-PLAYER STROKE PLAY) ou la partie par trous à 2 joueurs (2-PLAYER MATCH PLAY).

* Un match se compose de 9 trous aller (OUT) et de 9 trous retour (IN), soit 18 trous en tout. Le joueur qui a fait le moins de coups gagne la partie.

Coups de départ, d'allée et d'obstacle

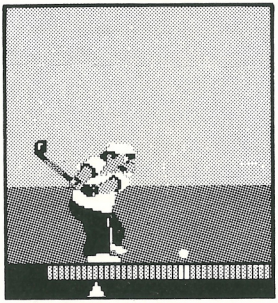
a) Le choix des clubs

* On choisit son club en appuyant sur les branches du haut ou du bas du ✚ bloc de commande. Voir le tableau des bâtons et des distances.

b) Comment frapper la balle

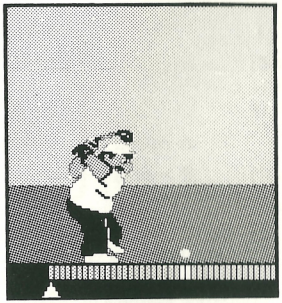
* On appuie trois fois sur le bouton A pour que le joueur frappe la balle.

1. Elan vers l'arrière



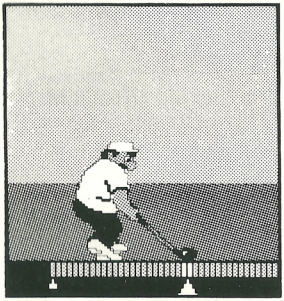
Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A une fois pour commencer l'élan vers l'arrière.

2. Elan vers le bas



Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A de nouveau pour arrêter l'élan vers l'arrière et commencer l'élan vers le bas. Ceci détermine la distance de vol du coup.

3. Impact



Indicateur d'élan
Appuyez sur le bouton A une dernière fois pour régler la position de l'impact. Ceci détermine la courbe de la balle pendant son vol.

· **Coups droits, en vrille et à effet:** Si vous frappez la balle lorsque l'indicateur d'élan est sur la ligne blanche, vous frappez un coup droit. Si l'indicateur est à gauche de cette ligne, vous frappez un coup en vrille. Si l'indicateur est à droite, la balle aura un effet.

· **Super-coups:** Vous pouvez frapper un super-coup de 280 mètres en vous servant d'un club n° 1 (1W), en commençant l'élan vers le bas lorsque l'indicateur est à l'extrême gauche et en frappant la balle précisément au moment où l'indicateur est sur la ligne blanche.

c) **Posture**

· On peut changer la direction à laquelle le joueur fait face en se servant des branches de gauche et de droite du ✚ bloc de commande.

* La flèche à droite de l'écran (↗) indique la direction à laquelle le joueur fait face.

d) **Direction et vitesse du vent**

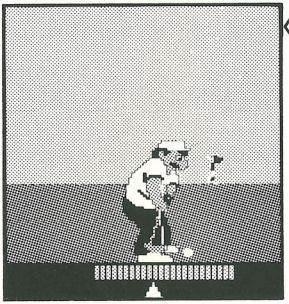
· Il vente toujours sur le terrain. La section WIND (vent) de la zone de message de l'écran indique l'une des 8 directions possibles du vent (à l'aide d'une flèche) ainsi que sa vitesse, qui se situe entre 0 et 15 MPH.

Les coups roulés

a) Comment putter

· Pour putter, on appuie deux fois sur le bouton A.

1. Elan vers l'arrière

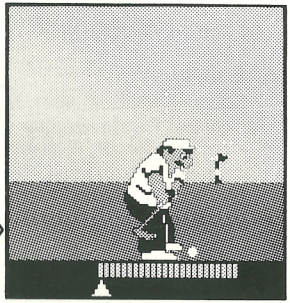


Indicateur d'élan

Appuyez sur le bouton A pour amorcer l'élan vers l'arrière.

Appuyez sur le bouton A une deuxième fois pour amorcer l'élan vers le bas. Le point où vous commencez cet élan détermine la distance du coup roulé.

2. Elan vers le bas



Indicateur d'élan

b) Direction du coup roulé

· Le coup roulera vers la marque de but (+) de l'écran. Avant de putter, servez-vous du ✥ bloc de commande pour diriger la marque de but dans la bonne direction.

c) Le "grain" du vert

· La marque (v) sur le vert indique le grain du gazon. Votre coup roulé peut être modifié par l'état du gazon.

[Règlements]
Notez que certains de ces règlements diffèrent de ceux du vrai jeu de golf.

· Lorsqu'une balle est hors-parcours (OB -Out of Bounds), le joueur reçoit une pénalité de 2 coups et doit jouer la balle d'où elle était avant qu'elle sorte du parcours.
* Une balle qui disparaît dans la forêt est habituellement considérée hors-parcours. (Mais il y a des exceptions.)
* Les étangs des 5e, 8e et 18e trous sont hors-parcours.
* Chaque fois que la balle disparaît de l'écran, elle est considérée hors-parcours, quel que soit le trou.
· L'océan, les étangs, rivières, etc. sont tous des pièces d'eau. Lorsqu'une balle y tombe, le joueur est pénalisé d'un coup et doit relancer la balle d'un endroit déterminé.
· La distance de vol d'un coup frappé dans une fosse de sable est toujours la moitié de la distance de ce même coup s'il était joué sur l'allée.

Types de bâtons et distances

		Coup d'allée	Coup de fosse			Coup d'allée	Coup de fosse
1	1W	240	120	**8**	6I	145	72.5
2	3W	220	110	**9**	7I	130	65
3	4W	210	105	**10**	8I	115	57.5
4	1I	195	97.5	**11**	9I	100	50
5	3I	175	87.5	**12**	PW	80	40
6	4I	165	82.5	**13**	SW	60	30
7	5I	155	77.5	**14**	PT	30	15

(Les distances sont en mètres.)

*Super-coup avec 1W: 280 mètres

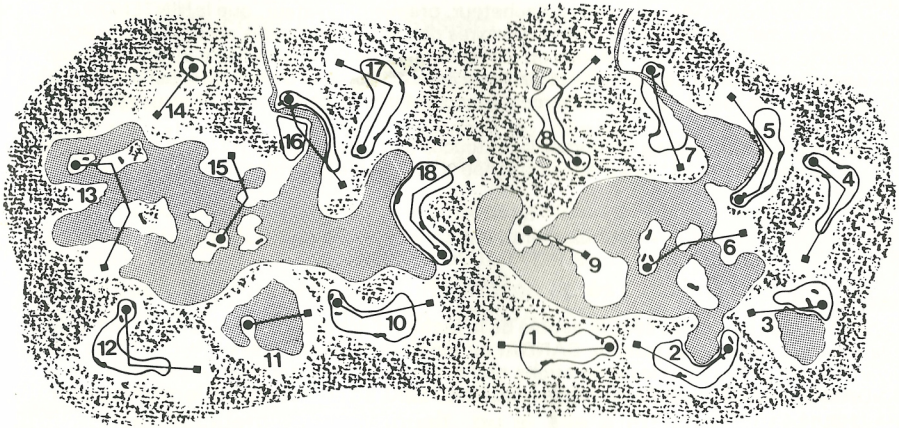
*PT: Putter
*W : Wood (club)
*I : Iron (fer)

Longueur des trous

Trou n°	Handi-cap	Verges	Nor-male	Trou n°	Handi-cap	Verges	Nor-male
1	16	357	4	**10**	12	361	4
2	11	361	4	**11**	18	200	3
3	17	197	3	**12**	4	375	4
4	13	355	4	**13**	3	496	5
5	2	449	5	**14**	14	159	3
6	8	364	4	**15**	5	314	4
7	7	373	4	**16**	6	366	4
8	9	452	5	**17**	15	426	4
9	10	226	3	**18**	1	469	5
ALLER		3134	36	RETOUR		3166	36
				TOTAL		6300	72

(Les distances sont en mètres.)

PLAN DU TERRAIN



BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

90727

Nintendo

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON